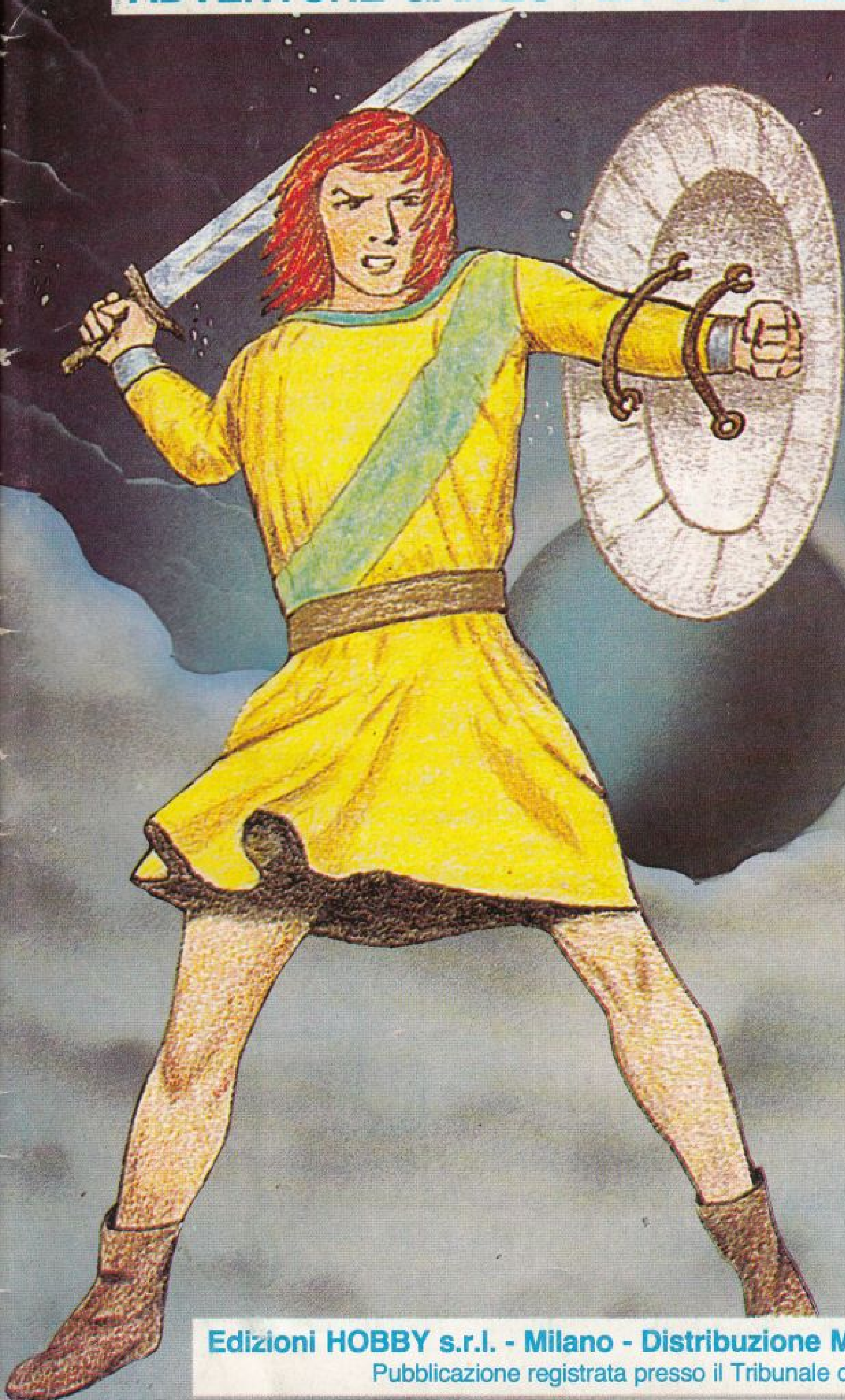
ADVENTURE EPIC 3000 GAMES

IN ITALIANO

N° 4
SETTEMBRE 1986
L. 8.000

ADVENTURE GAMES PER C.64/128 E SPECTRUM 48K



Commodore 64 e 128

JACK BYTESON
Duello con Dracula
(AVVENTUROSO)

DUST HANTER
Level Nine
(POLIZIESCO)

KALABUR (play role)
(FANTASY)

Spectrum 48K

HERO
Nel campo nemico
(GUERRA)

FANTASY
La vallata magica
(FIABESCO)

VIRUS DELTA
Dov'è Mark Williams?
(POLIZIESCO)

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

INDICE CASSETTA



DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli
VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco
GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu
COPERTINA E ILLUSTRAZIONI
Stefania Stragiotti
COLLABORAZIONE TECNICA
Fabio Magini

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64
ARSCOM s.d.f. - Genova

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: La Fotocomposizione - Via Calabria, 1 - 20094 Buccinasco

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

EDITORIALE

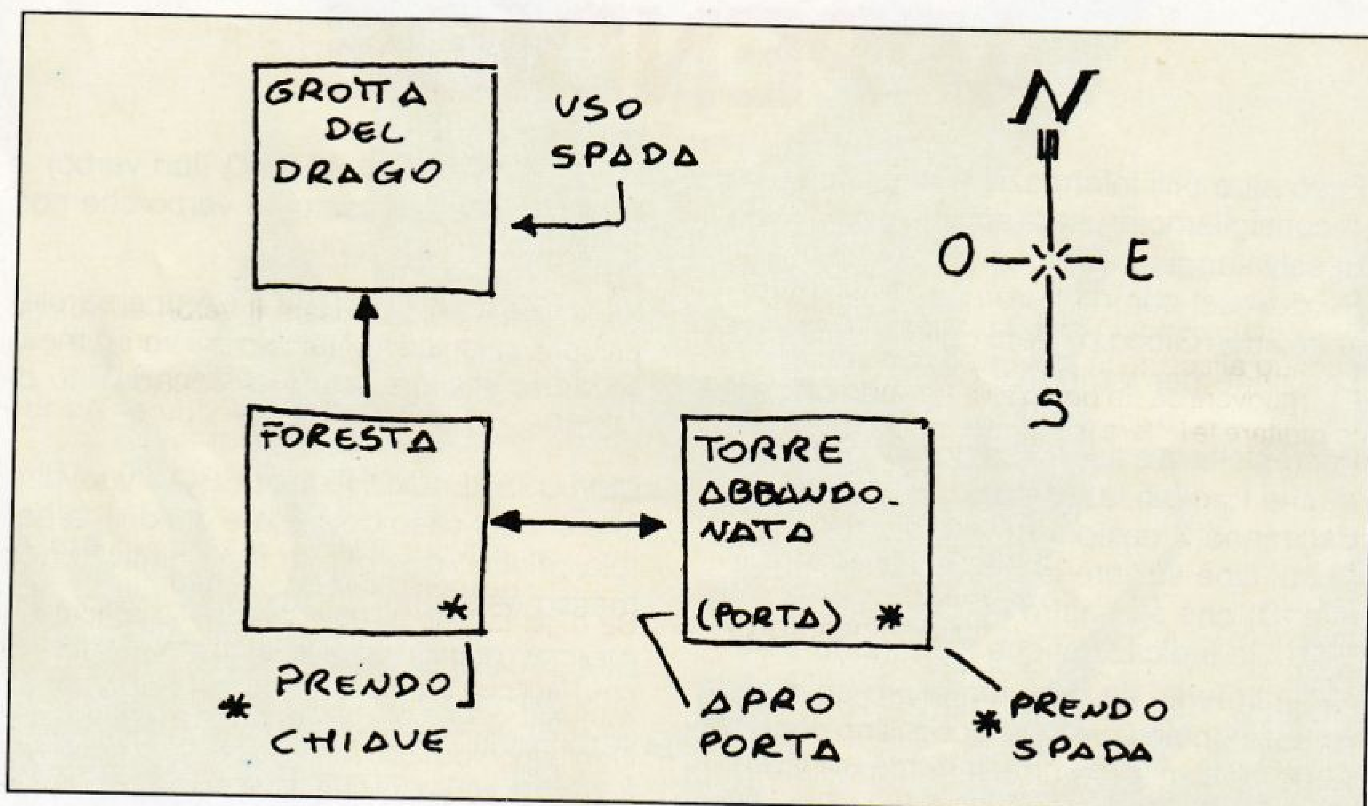
Numero veramente speciale contenente alcuni grandi ritorni. Moltissime sono state le richieste da parte vostra per riportare alla "vita" avventurosa alcuni nostri personaggi che indubbiamente vi sono risultati cari.
Così, come promesso, in questo numero, molti di voi troveranno due graditi ritorni.
Jack Byteson, l'avventuriero per antonomasia, fratello quasi gemello di Indiana Jones e Dust Hanter, indubbiamente amico e seguace di Rick Deckard del celebre Blade Runner.
Sia di Jack che di Dust Hanter avremo modo di parlarne più diffusamente sia nelle pagine che seguiranno che nei prossimi numeri di Epic 3000. Sono infatti in cantiere due avventure veramente eccezionali che li vedranno come protagonisti.
Parliamo invece più diffusamente di un "nuovo nato". "KALABUR" è la sorpresa che vi offriamo, una sorpresa che siamo certi, finirà per entusiasmarvi come non mai.
"Kalabur" è un play role, ossia un gioco a Ruoli.
Voi attraverserete, se pur solo con l'immaginazione, il che non ci sembra poco, tre personaggi diversissimi tra loro ma che sono coinvolti in una medesima avventura.
Noi abbiamo ribatezzato il termine Play role con "Gioco d'esperienza" perché effettivamente di questo si tratta. Immedesimarsi in un unico personaggio non è molto difficile, ma riuscire a farlo con tre diversi personaggi richiede una certa intelligenza ed adattabilità alla realtà o all'immaginazione, che è tutto sommato necessaria anche nella nostra vita di tutti i giorni.
Il "Se io fossi... farei..." qui viene triplicato, poiché dovrete riuscire a calarvi in tre psicologie diverse se volete arrivare alla conclusione del gioco.
Ci è sembrata un'esperienza unica proporre questo nuovo gioco d'Adventure in un periodo in cui stanno sorgendo sempre nuove riviste di questo genere.
Ma fedeli all'idea che noi siamo stati veramente i primi in Italia ad affrontare questo genere, continuiamo su questa nostra strada di ricerca, presentando sempre, statene certi, una novità in più degli altri, anche se tutto ciò ci costa ritmi forsennati di lavoro.
Non dimenticate che i nostri Adventure sono tutti originali e inediti e questo (scusate) non è poco... ma ora buon gioco a tutti!





COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza.
Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avven- tura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica so-no contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi.
Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «–» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.



ESEMPIO DI SVOLGIMENTO DI GIOCO

– UNA IMMENSA GROTTA È DAVANTI A TE –
R: entro nella grotta
– SEI ENTRATO NELLA GROTTA. È AVVOLTA NEL PIÙ PROFONDO BUIO... –
R: cenco lampada
– NON CONOSCO QUESTA FRASE
R: esamino grotta
– NON CONOSCO LA PAROLA GROTTA
R: esamino l'interno
– UNA SCALA DI PIETRA SCENDE VERSO IL BASSO. –
R: scendo scale
– NON CONOSCO LA PAROLA SCALE
R: scendo scala
– OK! STAI SCENDENDO LA SCALA... DAVANTI A TE UNA STATUA –
R: vedo una statua
– NON CONOSCO IL VERBO VEDO
R: prendo la statua
– OK! HAI RACCOLTO LA STATUA.
R: i (Inventario)
– CON TE HAI:
STATUA
R: n
– NON PUOI ANDARE A N
R: esamino statua
– È UNA PREZIOSA STATUA DI MARMO BIANCO
R: rompo
– DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO
R: statua
– DEVI USARE ANCHE IL VERBO



APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni.
Potrai cioè salvare la posizione sia su disco (D) che su nastro (T).
Segui le indicazioni che ti vengono date.

Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.

Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale.

Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.


DUELLO CON
DRACULA



LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON



DUELLO CON DRACULA



– J.B. (JACK BYTESON) è il protagonista di questa serie di Adventure ambientate ai nostri giorni.
– J.B. vive a Londra ed è un giovane archeologo un po' avventuriero.
– Ha circa 23 anni ed ha una grande passione: raccogliere oggetti antichi sparsi per il mondo.
– Qualche mese prima che abbiano inizio le sue prime avventure J.B. ricevette una lettera da parte di un ricchissimo ed anziano signore di nome Mister Cornelius, il quale avendo letto una serie di articoli sulla archeologia scritti da J.B. decise di aiutarlo nelle sue ricerche e di dargli i finanziamenti necessari per portarle a termine ma ad un patto. Essendo Mister Cornelius un appassionato di Botanica, chiese a J.B. di ricercare nei suoi giri intorno al mondo alcuni fiori o piante rare che troverà negli stessi posti in cui si dovrà recare.
– Naturalmente il nostro eroe non si lascia scappare questa occasione unica ed accetta.

DUELLO CON DRACULA
SECONDO EPISODIO DI "PASSAGGIO IN TRANSILVANIA"
Livello di gioco: MEDIO.

Questa volta Jack si trova coinvolto in un'avventura ai confini con l'immaginario. Mister Cornelius lo ha incaricato di andare in Transylvania, in un "certo" castello, poiché ivi nasce un fiore unico al mondo, il Fiore della Morte. Jack scopre trattarsi del castello del Conte Dracula, il famoso e crudele Vampiro della leggenda. Ma sarà leggenda o realtà? Ecco l'occasione per scoprirlo.

Un'altra ragione che lo ha convinto ad andare al castello del Conte Dracula a cercare il Fiore della Morte è quella, per lui molto importante, di scoprire l'esistenza della Croce d'argento presa a Gerusalemme durante le prime Crociate. Riuscirai ad aiutare Jack nella sua ricerca ed a trovare così sia il Fiore della Morte che la preziosa Croce?
Chi ha giocato la puntata precedente, apparsa in altra rivista, è riuscito ad entrare nel castello grazie ad un passaggio segreto, ed ora vi si trova dentro, pronto a dar battaglia, se sarà necessario a Dracula in persona, ammesso che esista veramente...

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave.
Quella di Jack Byteson è: DRACULA.

dust hunter







DUST' HANTER NEW YORK ANNO 2017

New York è diventata una megalopoli di oltre 20.000.000 di abitanti, 10 dei quali risiedono nell'isola di Mannatthan.

Nel corso degli ultimi 40 anni la città non ha modificato in modo evidente il suo aspetto esterno, ma esiste una città sotterranea suddivisa in innumerevoli livelli che si sono sviluppati per quasi un Km in profondità.

Una coltre di smog indistruttibile ricopre la città in modo perenne mantenendola in uno stato di notte totale.

Lo sviluppo tecnologico-scientifico nonostante le previsioni si è sviluppato in maniera molto più lenta di quanto si sia sviluppato all'inizio del secolo scorso.

Nonostante ciò vedere volare un'automobile è fatto quotidiano, così come l'uso comune di oggetti una volta ritenuti fantascientifici.

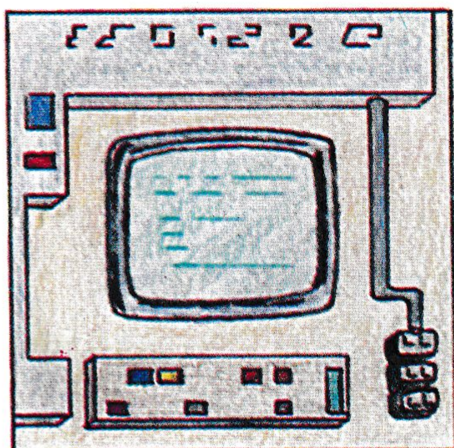
Ed in una società di questo genere la vita comune è diventata quasi un fatto di sopravvivenza.

Proprio al centro di Manatthan abita ed ha sede l'ufficio di Dust Hanter: professione investigatore privato.
Perché abbia proprio scelto questa professione è rimasto un mistero, infatti è un tipo molto riservato.

DUST HANTER

"LEVEL NINE"
ADVENTURE GRAFICO
LIVELLO SEMPLICE

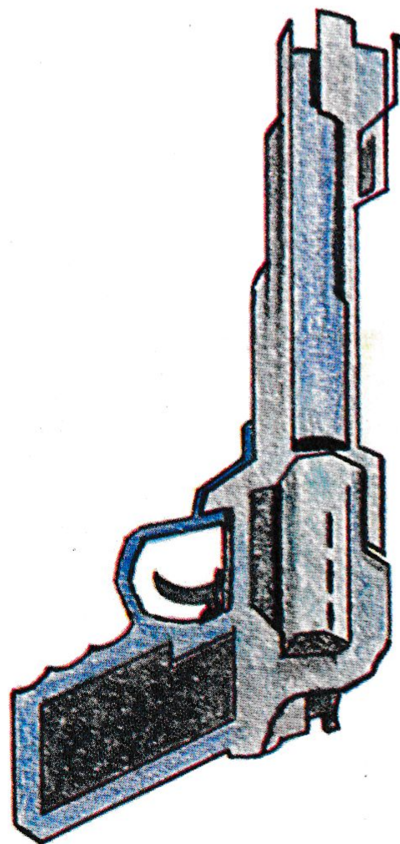
Alan Murphy, ricco petroliere delle Regioni Occidentali, si rivolge al nostro eroe per affidargli una delicata missione.
Dust Hanter deve recarsi al Nono Livello (Level Nine) della città di New York e recuperare una misteriosa cassetta che si trova custodita in una delle celle di sicurezza di un noto Grande Magazzino.
Ben presto però Dust Hanter si rende conto che l'incarico oltre ad essere delicato è anche estremamente pericoloso.
Già di per sé il Nono Livello non è che sia uno tra i più calmi e sicuri dei molti livelli di cui la Down Town di New York è composta. Chiaramente man-mano che si scende di livello la pericolosità della delinquenza aumenta in proporzione.
Ad aggiungersi ai già molti pericoli esistenti Dust Hanter si accorge di una presenza oscura che come un'ombra minacciosa sembra seguirlo passo dopo passo.
Trovata la misteriosa cassetta Dust Hanter deve riuscire a fare ritorno al Livello di partenza...



Riuscirai a guidare il nostro eroe tra i pericolosi meandri dei vari livelli ed a farlo tornare sano e salvo al suo Livello ed a consegnare al suo cliente la famigerata cassetta?
Ricordati sempre che devi agire e comportarti come se tu fossi un vero e proprio investigatore privato.

Un investigatore che vive in un futuro prossimo, anche se molto simile all'epoca nella quale viviamo noi.
Cerca di calarti nel personaggio e di agire come se fossi Dust Hanter.
Quindi è molto importante prestare il massimo dell'attenzione a tutto quello che ti circonda e che ti accade e reagire di conseguenza. Se è il caso non tirarti indietro ma picchia, anche per primo. La lotta come capirai è senza esclusione di colpi e senza alcuna pietà per i più deboli.
Apri le porte che troverai chiuse, e se non ti è possibile farlo, ma ritieni che dietro quella porta ci potrà essere qualcosa di importante per le tue indagini, sfondala pure.
Interroga le persone e se queste si dimostrano reticenti a parlare minacciale o corrompile.
Ogni uomo ha il suo prezzo!

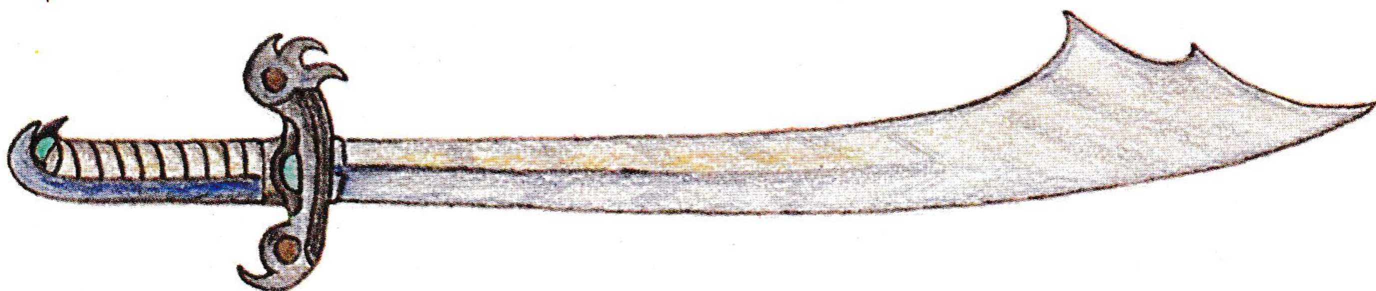
Stai molto attento alle prove che troverai sul tuo cammino. Controllale sempre. Se trovi un oggetto che sul momento non sembra servirti, ma di cui sospetti un'utilità futura, raccoglilo o prendilo. Non si può mai sapere!
Ti converrà sempre prima o dopo aver raccolto un oggetto, esaminarlo. Ed infine, se lo ritieni opportuno, ma senza pensarci troppo, perché devi agire in fretta, spara.
I tuoi avversari, stai sicuro, prima sparano e poi ti chiederanno chi sei a capo! Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave.
Quella di Dust Hanter è: LIVELLI.



KALABUR



KALABUR



KALABUR

ADVENTURES GRAFIC (PLAY-ROLE)
LIVELLO COMPLESSO

Il Gran Re Jorgunk, prima di morire, nascose in una caverna la sua mitica e magica Spada chiamata Kalabur.
Dal giorno della sua morte tutte le varie tribù della Grande Terra si misero alla ricerca del prezioso tesoro che donava oltre alla potenza e la dignità, anche il dominio e la Magia.
Tu percorrerai la gesta dei primi tre personaggi che decisero di andare alla sua ricerca.
Chi sono i primi tre protagonisti di cui tu assumerai i ruoli? Sono: Punk il Goblin, Arj l'Elfo e Huk il Mago.
L'impresa non è facile ma con un po' di pazienza e molto buon senso avrai molte possibilità di riuscire nel tuo intento.
Punk il Goblin: il goblin altro non è che uno Gnomo, certo ne avrai già visti o ne avrai perlomeno sentito parlare. Sono esseri simpaticissimi, un po' bizzosi, generosi e molto, molto piccoli.
Il destino del Goblin non sarà quello di trovare la mitica spada, ma di preparare la strada alla ricerca di coloro che verranno.
Quando egli avrà terminato il suo ruolo magicamente verrà trasformato in un Elfo. Questo è il primo premio.
Il Goblin trasformato in Elfo riprenderà la sua ricerca, percorrendo sentieri già noti nella precedente esperienza ed altri completamente nuovi.
L'Elfo è un poco più grande, poco più intelligente, ma molto più dispettoso del Goblin. Certo non arriverà neppure lui alla Spada perché il Destino ha decretato che solo un essere superiore potrà farlo; ma come nel caso del Goblin che lo ha preceduto, anche lui spianerà un pochino di più la strada della conoscenza che permette di arrivare a Kalabur.
Quando arriverà al termine della sua missione a sua volta sarà trasformato in Mago, colui che potrà trovare la spada.
L'intelligenza del Mago è nettamente superiore a quella di coloro che lo hanno preceduto per cui i problemi che dovrà affrontare saranno un tantino più difficili e complessi. Ma siamo certi che la vittoria sarà sua se tu lo guiderai con costanza ed immaginazione.
A differenza degli altri Adventure che giochi in questa stessa rivista ricorda che Kalabur conta molto sulla tua fortuna personale.
Non ti scoraggiare e ritenta con molta determinazione e vedrai che anche la fortuna sarà dalla tua parte.
Quindi con coraggio, intelligenza, costanza e un pizzico di fortuna tu riuscirai a portare a termine questa nuova Avventura che siamo sicuri ti entusiasmerà.
Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave.
Quella di Kalabur è: JORGUNK.



SOLUZIONI DEL NUMERO PRECEDENTE

Si ricorda che vi sono vari modi per risolvere un'Adventure. Le soluzioni che forniamo non sono certamente le sole possibili, ma le ottimali. Noterete che manca l'uso degli articoli e delle preposizioni.

RING

-s- chiamo Shlat-salgo Shlat-vola Shlat-vola settore G4-prendo scudo-salgo Shlat-vola settore A1-prendo spadalaser-salgo Shlat-vola settore N3-prendo elmo-salgo Shlat-vola settore L5-prendo sacco-salgo Shlat-vola settore A6-prendo rosa-salgo Shlat-vola settore K2-prendo vaso-g-FINE.

ZONA QUARTA

-esamino veicolo-prendo tunica-indosso tunica-nascondo veicolo-o-vado mulo-monto mulo-esamino imbarco-prendo fune-o-esamino radura-catturo maiale-uso fune-prendo maiale-e-s-s-esamino mercato-vendo maiale-lascio maiale-prendo sesterzi-n-e-compro spada-pago spada-prendo spada-s-ordino bere-bevo vino-offro vino-interrogo soldato-prendo chiave-n-e-apro porta sud-uso chiave-entro porta sud-esamino camera-s-esamino camera-aspetto sicario-colpisco sicario-o-esamino finestra-uso fune-scendo fune-o-o-lascio sesterzi-n-esamino imbarco-salgo barca-e-cerco veicolo-lascio spada-salgo veicolo-FINE-

CEPPO O2 K

Attenzione: le frasi in neretto sono un'unica frase
-hallo lcn-accesso codice memoria-accesso memoria-sys 44-accesso schede-sys lcn-accesso laboratorio-sys 80-sys lcn-accesso ibernazione-sys 12-sys lcn-accesso ponte comando-sys 65-sys lcn-accesso ibernazione-**prendo elemento-a**-sys lcn-sys 99-accesso ponte comando esamino ponte comando sys 99-**prendo elemento-b**-sys lcn- unisco elementi- sys 34-**inserisco elemenento-a -inserisco elemento-b** -prendo i.c. 2-accesso laser-inserisco i.c.2-azione laser-FINE-



NEL PROSSIMO NUMERO TROVERETE



FUGA DAL LAOS

LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON

ADVENTURE

EPIC 3000

GAMES

Adventures-games per Spectrum 48 K

ADVENTURE GAMES PER C. 64/128 E SPECTRUM 48K

Commodore 64 e 128

JACK BYTESON
Duello con Dracula
(AVVENTUROSO)

DUST HANTER
Level Nine
(POLIZIESCO)

KALABUR (play role)
(FANTASY)

Spectrum 48K

HERO
Nel campo nemico
(GUERRA)

FANTASY
La vallata magica
(FIABESCO)

VIRUS DELTA
Dov'è Mark Williams?
(POLIZIESCO)



EPIC 3000
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

ILLUSTRAZIONI DI
Patrizia Soleo
Fabrizio Busticchi

SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE (TESTO E GRAFICA)
Bonaventura Di Bello

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
AGEL s.r.l.
Via dei Kennedy 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - Milano

ATTENZIONE

Nel caricare gli Adventures si possono incontrare difficoltà, dovute alla velocizzazione del *turbo*. In questi casi è sufficiente regolare (con un po' di pazienza) il volume del registratore, alzandolo od abbassandolo.

EDITORIALE

Fedelissimi lettori di Cappa e Spada, eccoci di nuovo a voi, pronti ad offrirvi il meglio per quanto riguarda l'Avventura Made in Italy!
Dalle numerosissime lettere che ormai travolgono regolarmente la redazione ci giungono nitidi gli echi del vostro entusiasmo, e questo non può che renderci orgogliosi e soddisfatti...
Il fenomeno degli Adventure Games è ormai in pieno sviluppo anche in Italia, e questo è indice di una certa maturità da parte dei possessori di home computer, i quali si rivolgono, seppur con una certa lentezza e con una immancabile passione per i videogames, a questo nuovo, affascinante mondo del Romanzo Intrattivo: le Avventure.
Ma se in Italia l'interesse per gli Adventure cresce, in Gran Bretagna la crescita è doppia!
Oramai numerose Software House minori hanno già dato la scalata al successo ed ogni mese vengono commercializzate diverse Avventure, con prezzi addirittura stracciati: indice questo non di cattiva qualità, ma di una certa presa di coscienza da parte di coloro che mettono in commercio il software.
Per noi il discorso del prezzo è addirittura superato: il confronto tra la nostra rivista e tre Avventure qualsiasi Made in England ci dà la vittoria assoluta... e senza che la qualità ne risenta minimamente!
A proposito di qualità, avete visto che Avventure vi offriamo?
Chi ha già caricato nel suo Spectrum i giochi del numero scorso ha avuto la possibilità di apprezzare (le lettere lo testimoniano!) il salto di qualità che traspare chiaramente dalle nostre nuove Avventure: testo ancora più narrativo, grafica ancora più descrittiva, trame ancora più avvincenti!
In questo numero continuano le Avventure "FANTASY" e "HERO", in coda alle quali troverete un'Avventura realizzata sullo stile classico del Giallo Poliziesco/Storia di Spionaggio, insomma vi traformerete in tanti "007" per risolvere un caso di importanza mondiale.
Quest'ultimo Adventure Game è stato creato usando esclusivamente "The Quill" e "The Illustrator", senza quindi aggiungere o modificare la struttura per mezzo di "The Patch".
Se questo può dare l'impressione che manchi qualcosa (le funzioni di RAM SAVE/LOAD, il RESET, il NO PICTURE, etc.), in alcuni casi aggiunge delle altre opzioni: PAPER, BORDER ed INK.
In effetti si tratta della possibilità di cambiare, durante il gioco, gli attributi dello schermo, digitando i tre comandi come si fa da Basic, ma lettera per lettera, e con l'opzione di specificare il colore in italiano anziché usare il numero corrispondente (Per es. "BORDO ROSSO" invece di BORDER 2,

"FONDO NERO" invece di PAPER Ø, etc.).
Speriamo che questa piccola "variazione sul tema" faccia piacere a tutti: in ogni caso scriveteci il vostro parere...
Per quanto riguarda la posta dobbiamo riconoscere che le richieste di aiuto sono molto più numerose dei consigli, almeno per quanto riguarda le Avventure inglesi... non possiamo credere che gli Avventurieri abbiano il coraggio di "snobbare" i loro colleghi di Cappa e Spada!
Allora, Campioni, fatevi sotto! Aspettiamo i vostri "trucchi" e le vostre "astuzie" per piazzarle in una "HALL OF FAME" allo stile degli inglesi, coi vostri nomi in caratteri cubitali.
Per cui, se avete risolto degli Adventures inglesi o italiani, scrivete la frase che avete visto comparire alla fine e speditecela insieme ad una mappa del gioco e alla soluzione passo-passo da voi adottata: è il modo più sicuro per farlo sapere a tutti gli appassionati di Adventures!
Per coloro che gridano sperduti in foreste immense o buie caverne, l'invito è quello di mandare ad EPIC 3000 nome ed indirizzo scritti in modo chiaro, in modo da passare l'appello a tutti i volenterosi che sguazzano nell'inchiostro e si rotolano nella carta da lettera...
Per questo numero è tutto: le Avventure di EPIC 3000 vi aspettano: non fatele aspettare!

Buon Divertimento
La Redazione

COME GIOCARE

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Spectrum riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.

Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.

Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Spectrum risponda ad un comando con la frase "Non capisco...etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO".

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI A SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.

Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.

Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazone suddivideremo, ove possibile, per argomenti.
(Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o Sud, E o EST, O ed OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRA ed ESCI e si può anche INFILarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito — al pari degli altri comandi — in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFIca o SI FIGUre.
Si può anche cambiare il set di caratteri scambiando quello alternativo con il set standard dello Spectrum con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali).
Infine potete aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usando TASTo ALTO e TASTo BASSo o tornare al click normale con TASTo NORMale.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel

caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fata li le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cuji vi trovare, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento con RAM LOAD.
Queste sono le istruzioni equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore, che vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Spectrum cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete semplicemente SAVE e LOAD.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partitá (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di resettare il computer... ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE SOLUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio". Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.

Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

Buon Divertimento

Le soluzioni degli adventures del 3° numero di Epic 3000

HERO (Missione Suicida) - Parte 1: SU - E - S - E - prendi il coltello - E - esamina la carne - prendi il gancio - O - O - S - entra nella cabina telefonica - QUI FALCO - esci dalla cabina - O - SU - squarta il materasso - prendi la rivista - prendi la sedia - sfascia la sedia - prendi i pezzi di sedia - G - prendi lo straccio - E - SE - S - prendi la bandiera - N - SE - entra nel bus - prendi la lattina - esci - SO - O - O - entra nella baracca - posa la rivista - posa la bandiera-costruisci una torcia - getta la lattina - alza il telone - posa il telone - accendi la torcia - srotola la bandiera - salda gancio e asta insieme - prendi asta - esci - E - E - NE - NO - NO - E - E - illumina il pozzo - pesca il pacco - O - O - N - N - O - G - esamina la cantina - prendi la pala - prendi il piccone - SU - E - S - S - SE - SE - SO - O - O - (entra nella miniera) - scava via i detriti - lascia la pala - lascia il piccone - entra nella baracca - posa asta - dissalda il gancio - esamina la rivista - apri la scatola - costruisci un deltaplano - posa il coltello - prendi il deltaplano - esci - entra nella miniera - O - lascia la torcia - prendi il volo.

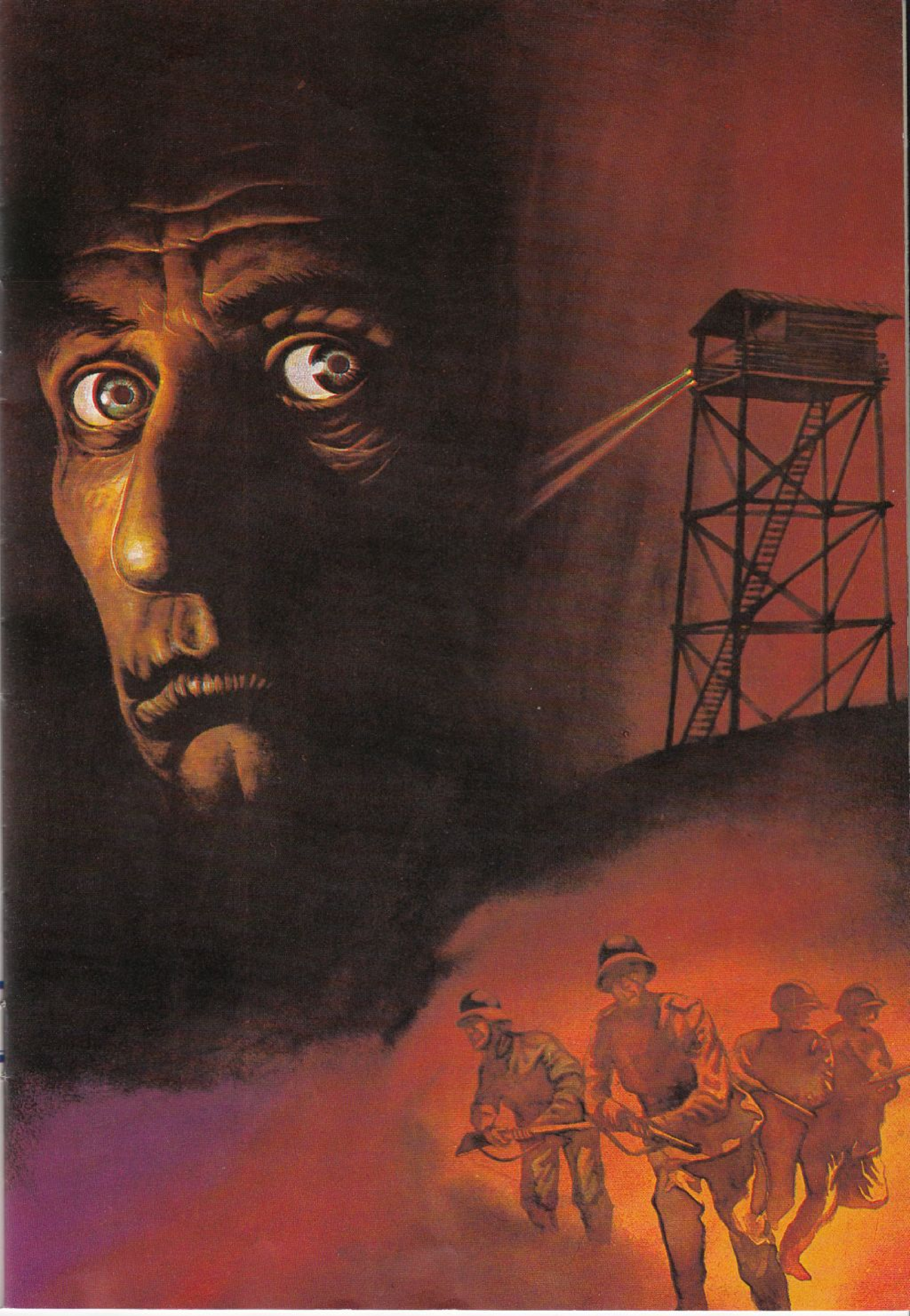
FANTASY (La Rosa Scarlatta) - Parte 1: O - esamina il cespuglio - raccogli le more - S - N - (esamina il fiore) - annusa la rosa - R - prendi la rosa - N - E - E - S - S - bussa alla casa del mago - mostragli la rosa - seguilo - prendi aquila - esamina il libro sul leggio - impara incantesimo - esci - entra nelle scuderie - rovista tra il fieno - esci - entra nella locanda - offri da bere a tutti - (chiedi al vecchio cosa vuole) - offrigli un pasto caldo - esci - N - N - O - O - O - attraversa il ponte - sali su per la collina - (guarda per la finestra) - entra - regalagli il flauto - accetta il suo dono - esci - S - S - NE - N - tuffati in acqua e nuota - arrampicati su per il tronco - VENGO NEL NOME DI AAREN DOR - scendi - tuffati e nuota - S - entra nella torre - sali per le scale - pronuncia incantesimo - aspetta - (guarda) - raccogli la spada.

BERMUDA (Il mistero del Triangolo Maledetto) - Parte 2: Esamina il canotto - esamina il canotto - prendi il dispositivo - prendi la capsula di ossigeno - N - esamina la parete rocciosa - infilati nella apertura - scava il fondo sabbioso - apri la botola - calati giu - RABHAT AREKK - (infilati nel passaggio) - lascia il dispositivo - infilati nel passaggio - posa la capsula di ossigeno - esci - raccogli il dispositivo - entra di nuovo nel passaggio - prendi la capsula di ossigeno - entra nella capsula cilindrica - prendi il prisma - (esamina il prisma) - esci - posa il prisma - entra di nuovo nella capsula - esci - O - O - S - S - SE - SO - togliti i guanti - tocca la cupola - R - esamina i meccanismi - prendi il prisma - piazza il dispositivo - innesca il dispositivo - entra nella capsula - posa il prisma - metti i guanti - esci - esci.

HERO (Missione Suicida 2)
Nel Campo Nemico

GRADO DI DIFFICOLTÁ DEL GIOCO: MEDIO

Fu dopo aver planato per diverse ore, lottando col vento per evitare le pareti rocciose del Monte Crowbeek, che Falco Rosso, unica speranza per l'esercito alleato, riuscì ad atterrare sul più alto pianoro della zona nemica.
Ora tra lui e il nemico c'erano solo pochi minuti di strada e là, oltre il bosco di conifere che copriva gran parte della vallata, si celava il campo militare dove Falco Rosso avrebbe trovato i piani di attacco... oppure la sua morte.
Ma dentro di lui bruciava ancora l'immagine del piccolo villaggio raso al suolo dai bombardamenti nemici, le grida di tutte quelle persone che lui conosceva, che lui amava.
Ma ora avrebbe potuto vendicare quella gente col suo coraggio e col suo valore, penetrando nel cuore delle linee nemiche e trafugando i documenti su cui si parlava del loro piano per l'attacco definitivo... e se vi fosse riuscito un elicottero lo avrebbe aspettato lassù sul pianoro dove ora si trovava, purché gli Alleati avessero ricevuto il segnale di "via libera" col messaggio di "Codice Verde".
Sarà dunque capace il nostro eroe di portare a termine questa pericolosissima ma vitale missione?
A voi il compito di guidarlo, e salvare con la vittoria migliaia di persone!
Per caricare il gioco è necessario digitare una parola chiave.
Quella di Hero è: enemy



FANTASY (La Rosa Scarlatta 2)

La Vallata Magica

GRADO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: DIFFICILE

Raggiunta la Magica Vallata di Aaren-Dor, il giovane prescelto dal Destino si accinge a liberare la Principessa Tanya, ma i pericoli che l'antica vallata nasconde sono molti e pochi sono facili da superare.
Sebbene l'Incantesimo della Torre ti permise di ottenere la Spada del Destino, ricorda che ad essa devi abbinare la tua intelligenza, e la gentilezza verso le Creature della Valle che incontrerai sul tuo cammino.
Il Mago Nero di Aaren-Dor custodisce nel suo Tempio la chiave dell'oscura prigione ove la Principessa è rinchiusa, ma se anche tu riuscissi ad avere quella chiave, il terribile drago che vive in quei sotterranei può ridurti in un mucchio di cenere fumante, se non segui il tuo istinto di nobile guerriero. E poi, non dimenticare i famelici Trolls, le creature più selvagge di questa Magica Vallata, che sono abbastanza forti e numerosi da rendere inutile la tua spada.
Ti posso dare solo un consiglio, Nobile Guerriero: ricordati che l'Amore della Principessa è grande, e che il suo nome può spesso aiutare chi lo grida ai nemici... se i nemici sono davvero tali.
Ora tocca a te, e che la Forza ti accompagni!
Per caricare il gioco è necessario digitare una parola chiave.
Quella di Fantasy è: troll



VIRUS DELTA

(Dov'è Mark Williams?)

GRADO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO: SUPER-DIFFICILE

La tua macchina è ferma da quasi un'ora davanti al portone di un vecchio palazzo, ma non scendi... uno strano presentimento ti dà la sicurezza che lì, nel polveroso e disordinato Ufficio di Investigazioni Private, il tuo caro amico Mark Williams non c'è.
Del resto sei qui proprio per questo; da quando una serie di strani sogni ha cominciato col turbare le tue notti non hai fatto che pensare al tuo unico, vero amico Mark Williams, che salutasti diversi anni or sono quando lui ti disse che sarebbe andato in una cittadina del Middle West a fare il Detective... Ed ora che hai rintracciato il suo indirizzo la sensazione di angoscia non accenna a lasciarti, e vorresti credere che lo troverai là, nel suo ufficio, a fumarsi una sigaretta coi piedi incrociati sulla scrivania e col suo sorriso sornione stampato sulla faccia furba...
Quando salirai le scale di quel vecchio stabile ed entrerai in quell'ufficio scoprirai che i tuoi presentimenti avevano purtroppo un fondamento, e inizierà così la tua ricerca, tra i mille pericoli di questa squallida cittadina.
Scoprirai che nessuno è fidato, e chi ti aiuta non lo fa mai gratis... soprattutto un certo Rafferty, di professione informatore, o la sua amica che lavora alla biglietteria del cinema e ti farà entrare solo se le dirai che lo stai cercando, soprattutto se hai della buona merce per lui.
I pericoli sono tanti, gli amici nessuno... ma la tua ricerca deve continuare, fino alla fine!
Per caricare il gioco è necessario digitare una parola chiave.
Quella di Virus Delta è: Bogart


CALIFORNIA
FIF T15

L'ANGOLO DEI LETTORI

ATTENZIONE: Tutte le lettere vanno indirizzate a: EPIC 3000 - Edizioni Hobby - Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO. Scrivete in modo chiaro e comprensibile. Le lettere non pubblicate non verranno restituite. La redazione si riserva il diritto di "accorciare" le lettere troppo lunghe.

La nuova rivista si chiama ZZAP!

Mi chiamo Claudia Rovelli ed abito a Roma. Vi scrivo per un'informazione. Un mio amico, appassionato come me di adventures e videogiochi, mi ha detto che è uscita in edicola una nuova rivista su questo affascinante mondo. Voi ne sapete qualcosa? Potete dirmi il nome di questa rivista? Non vorrei perdermela!!! Grazie. Ah, dimenticavo di farvi i complimenti per EPIC 3000. Ma lo sapete che è proprio bello e che gli adventures sono super-mega-galattici-fantasmagorici-indeclassificabili?
La vostra Claudia.

La rivista a cui ti riferisci si chiama ZZAP!, e la potrai trovare in edicola ogni mese. È una rivista di ottanta pagine da leggere tutte in un fiato. Infatti, ha articoli sugli adventures e sui video-giochi, notizie in anteprima riguardanti l'Italia e l'estero, la parade - classifica ed uno spazio interamente dedicato ai lettori. Nelle ultime pagine, inoltre, ci sono le... avventure di The Terminal Man, l'eroe-fumetto di ZZAP!, che ti appassioneranno, facendoti attendere con ansia la continuazione.
Ah, a proposito: grazie per i complimenti! Ma: dove li hai presi tutti quegli aggettivi?

Un problema di... caricamento!

Grazie, amici, per "EPIC 3000". Era proprio quella che mancava tra tante pubblicazioni dedicate ai computers. Io sono un appassionato di avventure e finora potevo rivolgermi solo al mercato anglosassone. Purtroppo posso apprezzare la cassetta solo a metà, dato che posseggo solo uno Spectrum, e quindi l'altro lato non sono in grado di vederlo.
L'Avventura che ho gradito di più è "NN al campo base". Purtroppo "L'occhio del Condor", seconda parte e seconda avventura del N. 2, non so se per un difetto di duplicazione, o se è difettosa solo la mia cassetta non sono riuscito a caricarla. Spero che la cosa sia generalizzata, così la ripubblicherete sul numero tre. Altrimenti: come fare per ovviare all'inconveniente? Ancora congratulazioni per la rivista.
Antonio De Vivo - Salerno

Gentilissimo signor De Vivo, innanzitutto grazie per i mille complimenti. Per quanto riguarda il caricamento degli adventures... ci vuole un po' di pazienza. La causa di tutto, infatti, è il turbo: velocizza il caricamento creando però (per fortuna solo qualche volta) dei problemi. Per ovviare all'inconveniente è sufficiente regolare il volume del registratore, alzandolo od abbassandolo. Provi!!! Siamo certi che potrà giocare con "L'occhio del Condor"!!!

Abbonati e abbonamenti

Carissima redazione, sono rimasto a dir poco

sbalordito quando ho visto il primo numero di questa fantastica rivista, l'unica che rispecchi veramente i miei desideri. Però, oltre che per farvi i miei complimenti, vi ho scritto per esporvi un mio problema. Non riesco a trovare EPIC 3000 in nessuna edicola del mio paese e quindi vorrei sapere se è possibile abbonarsi e, eventualmente, tutte le modalità necessarie. Vi prego di rispondermi il più velocemente possibile: mio papà e stanco di portarmi, in macchina, alla citta più vicina "solo" (come sostiene lui) per acquistare una rivista di ADVENTURES.
Il vostro affezionatissimo lettore Paolo Pighi

Carissimo Paolo, purtroppo dobbiamo darti una cattiva notizia: non facciamo alcun tipo di abbonamento. Però ti suggeriamo come fare per non perdere nessun numero di EPIC 3000. Perché non domandi al tuo edicolante di richiederla direttamente al nostro distributore? È la MePe di Milano. Ciao e... scrivici ancora: cercheremo di risolvere ogni tuo problema.

Un consiglio per tutti

Sono un possessore di uno Spectrum e, tra le decine di cassette, possiedo parecchi adventures. Vorrei sapere se posso scrivere consigli inerenti alla risoluzione di adventures made in England. Complimenti, ancora, per la vostra EPIC 3000: è proprio una bella rivista, curata anche nei minimi particolari.
Byte, Byte: ci sentiamo presto.
Marco Tolder - Genova

Se puoi mandarci "suggerimenti"? Diciamo che DEVI. Infatti, queste pagine EPIC 3000 le dedica tutte a voi lettori. È un vostro spazio e potete utilizzarle come meglio credere: scrivendoci consigli, suggerimenti per migliorare la rivista, complimenti (che sono sempre super-grediti), e... reclami!!! (Speriamo pochissimi). Quindi aspettiamo una tua missiva: la pubblicheremo sul prossimo numero della rivista.

IL PROSSIMO MESE VI DIVERTIRETE IN COMPAGNIA DI...

Divinità mitologiche e cavalli alati, 007 intraprendenti e pronti a tutto, e un computer impazzito sono i protagonisti del prossimo numero di EPIC 3000.
Ma in "prima linea", a tentare di salvare il mondo, ci sarete proprio voi, con Computer Killer. Siete in un centro nucleare ed un computer impazzito ha dato l'ordine ai missili di distruggere la terra. Le ore a disposizione sono poche... poi partiranno i missili. Fermateli! Anche in Virus Delta dovrete combattere per il nostro beneamato pianeta: la minaccia è rappresentata da un micidiale virus, che voi dovete trovare (gli ostacoli da superare saranno molti!) Il mondo incantato delle fiabe, con principesse, belle fanciulle, divinità mitologiche e cavalli alati è invece il teatro di Mytos. Sarete capaci di superare il labirinto subacqueo i vincere il Signore delle paludi?



PROVE E TEST DEI MIGLIORI

VIDEO GIOCHI

NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES

PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM

ZZAP! È LA VOSTRA RIVISTA

Edizione italiana della rivista inglese più venduta